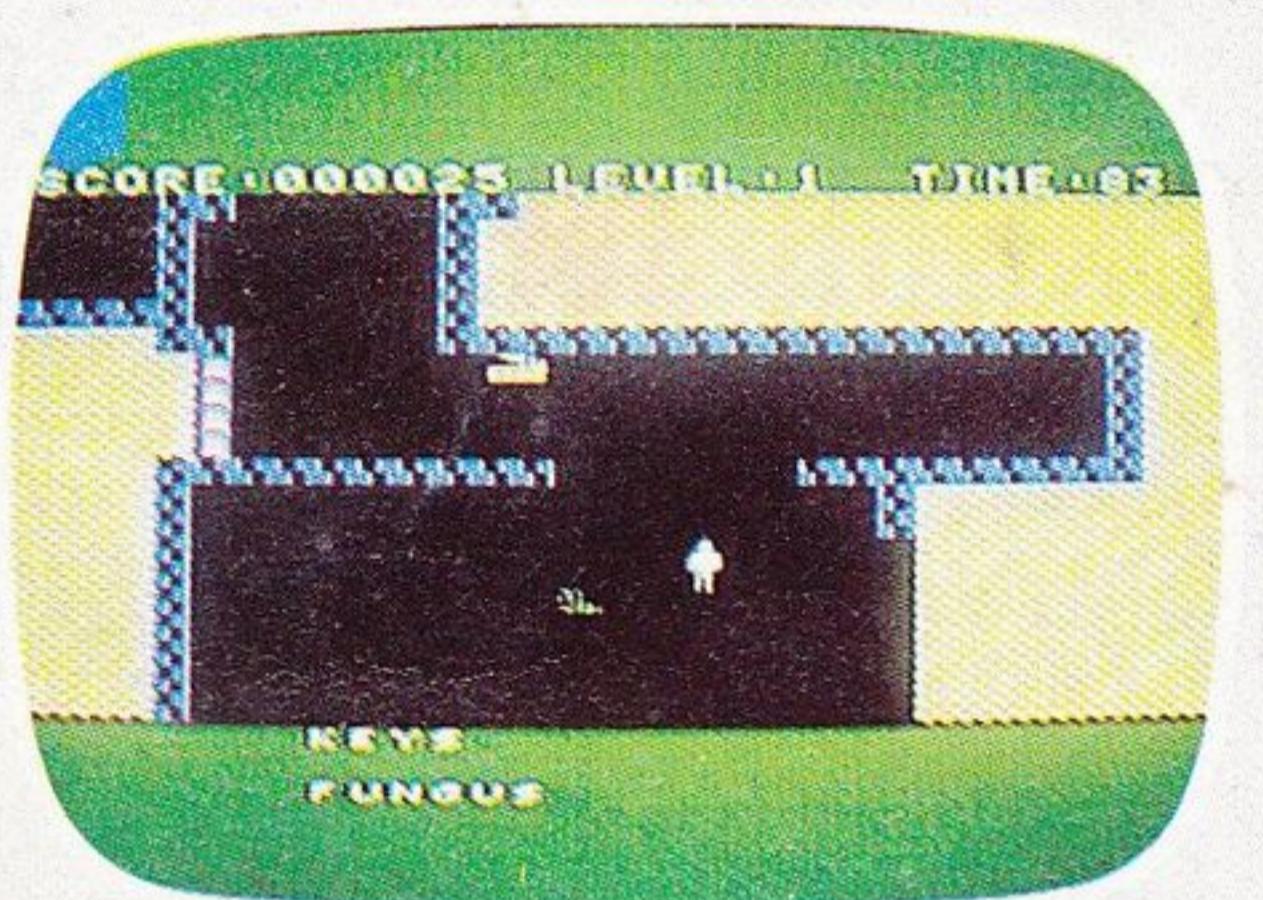


## Gateway to Apshai™

Le temple d'Asphaï est un véritable labyrinthe. Votre but, trouvez les trésors, mais attention les monstres attaquent. Réussir sa mission, c'est avoir plus d'un tour dans son sac.

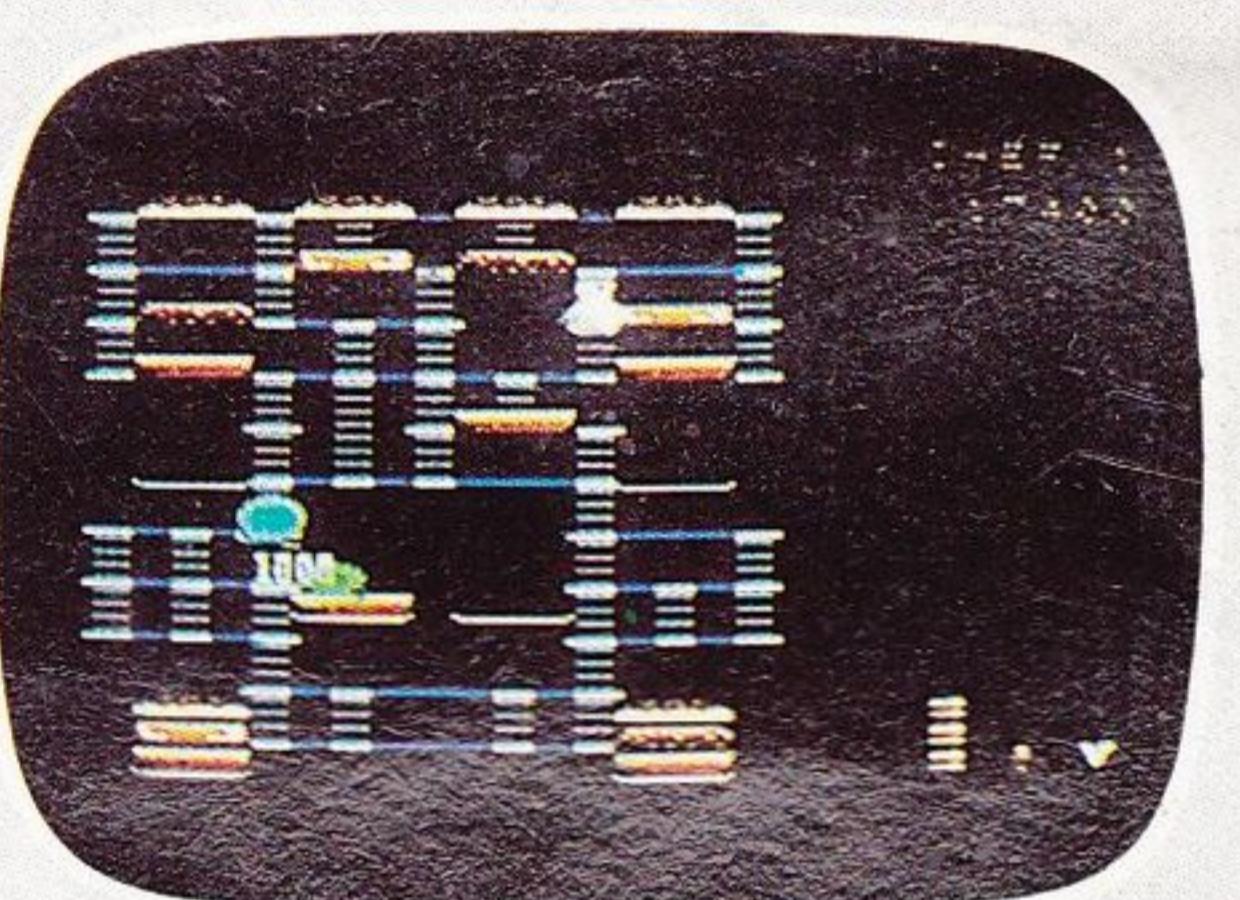


© 1984 Epyx Inc.

74-383

## BurgerTime

Un jeu pour les durs à cuire. Un cuisinier s'acharne à confectionner des hamburgers, mais les ingrédients se révoltent. Un jeu qui ne manque pas de piment.

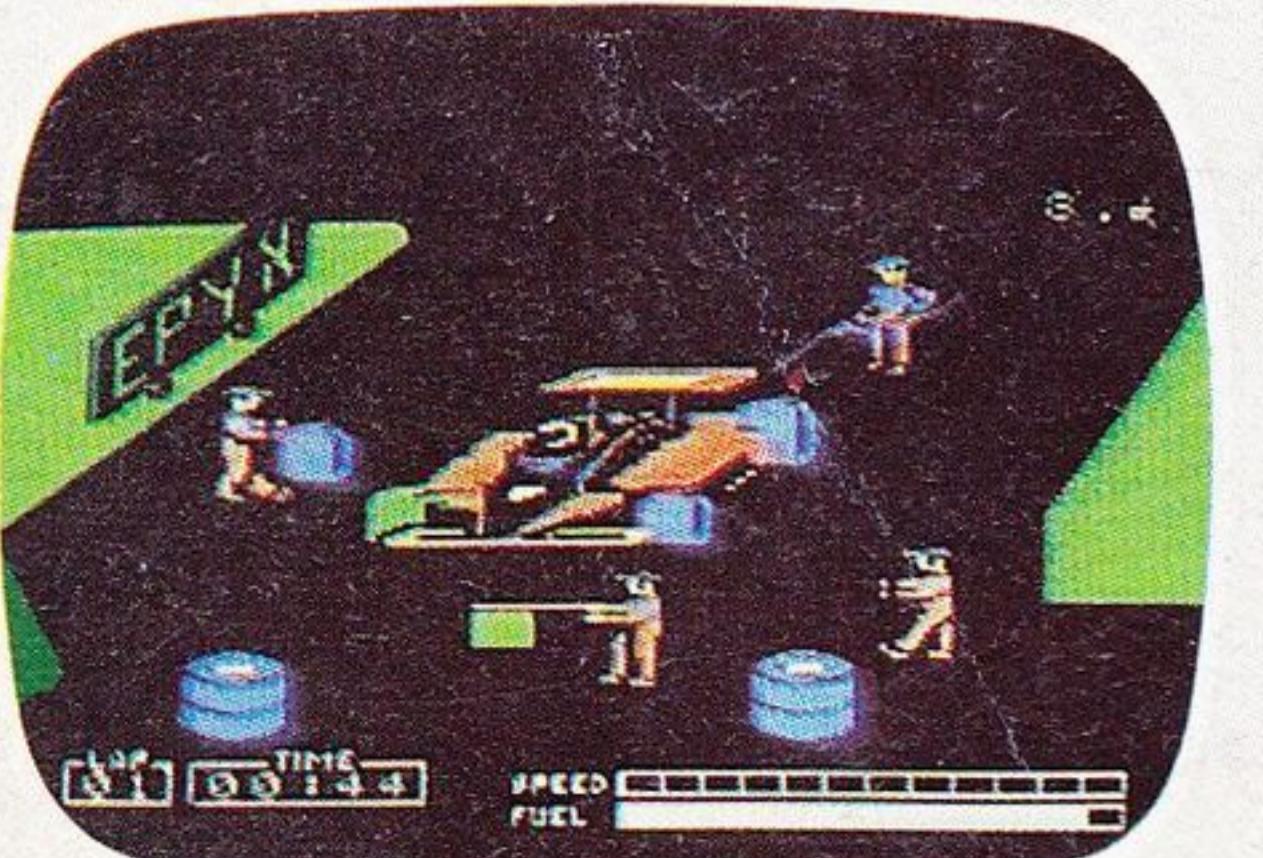


© 1982 Data East, USA Inc.

74-373

## PITSTOP

Le titre de Champion du Monde de Formule 1 est à votre portée. Gare aux crevaisons ou à la panne sèche. Activez vos mécanos, la victoire se joue aussi au stand. En piste! (Peut se jouer avec le module de pilotage).



© 1983 Epyx Inc.

74-372



CBS Loisirs  
B.P. 50016 ZAC PARIS NORD II  
95945 ROISSY-CHARLES DE  
GAULLE CEDEX  
Tél. : (1) 865.44.88 -  
(1) 863.22.44



**CBS**  
ELECTRONICS

NOUVEAUTÉS  
fin d'année  
84

# ACCRO AU MICRO



**L**a chaîne micro-informatique ADAM™\* comporte 3 éléments : un clavier, une imprimante et une unité de lecture. L'ensemble se raccorde à l'ordinateur de jeu CBS COLECOVISION™. D'une mémoire de base de 80 Ko RAM, ADAM™ offre à ses utilisateurs les performances d'une machine professionnelle et une simplicité d'emploi



le mettant à la portée de tous. Ainsi, le clavier à 75 touches possède 6 "touches dialogue" pour des échanges en langage clair avec l'ordinateur. L'imprimante à marguerite produit une qualité de frappe courrier. L'unité de lecture lit des cassettes "digitales" extrêmement rapides qui stockent chacune 250 pages de texte.

Par la suite, ADAM™ pourra recevoir une extension mémoire de 64 Ko RAM, un lecteur de disquettes, un second lecteur de cassettes "digitales", une extension 80 colonnes, un Modem et tous les futurs modules CBS COLECOVISION™.

ADAM™ est livré avec 3 programmes : basic, traitement de texte et super jeu.

**ADAM™**  
**LA CHAINE MICRO**

## \* POSSIBILITES DE CREDIT

Crédit SOVAC : Montant du crédit 7.000 F - Apport comptant 1.700 F - remboursable en 3 ans - 1<sup>re</sup> échéance à 30 jours soit 36 échéances de 277,20 F - Intérêts (TEG 24,70 %) 2.979,20 F.

Adam™, ColecoVision™ sont des marques déposées appartenant à Coleco Industries Inc. © 1983

**L'**ordinateur de jeu multi-services CBS COLECOVISION™ représente une nouvelle génération dans les jeux vidéo. Il bénéficie d'une extraordinaire puissance (mémoire 17 Ko RAM et 64 Ko ROM) qui lui permet d'offrir un maximum de possibilités d'utilisation. Ainsi, la définition graphique et sonore des jeux est inégalée. Sur l'écran apparaissent de véritables dessins animés, les décors changent et se transforment, les personnages sont bien dessinés et leurs mouvements réellement déliés.

Il y a jusqu'à 32 objets en mouvement (ou 960 signes) simultanément sur l'écran. Les boîtiers de contrôle se rangent dans la console même, (ce qui assure leur protection) et comprennent : un clavier digital à 12 fonctions pour les choix de programmes et les interventions au cours des jeux, un levier de direction très maniable (8 directions) et deux pulseurs latéraux à fonctions séparées. Un fil extensible débranchable raccorde chaque boîtier à la console.

L'ordinateur de jeu CBS COLECOVISION™, est conçu pour élargir ses fonctions grâce à des modules additionnels adaptables : adaptateur multi-cassettes, module de pilotage, module micro-ordinateur ADAM™, module Super Roller™, module Super Controllers™



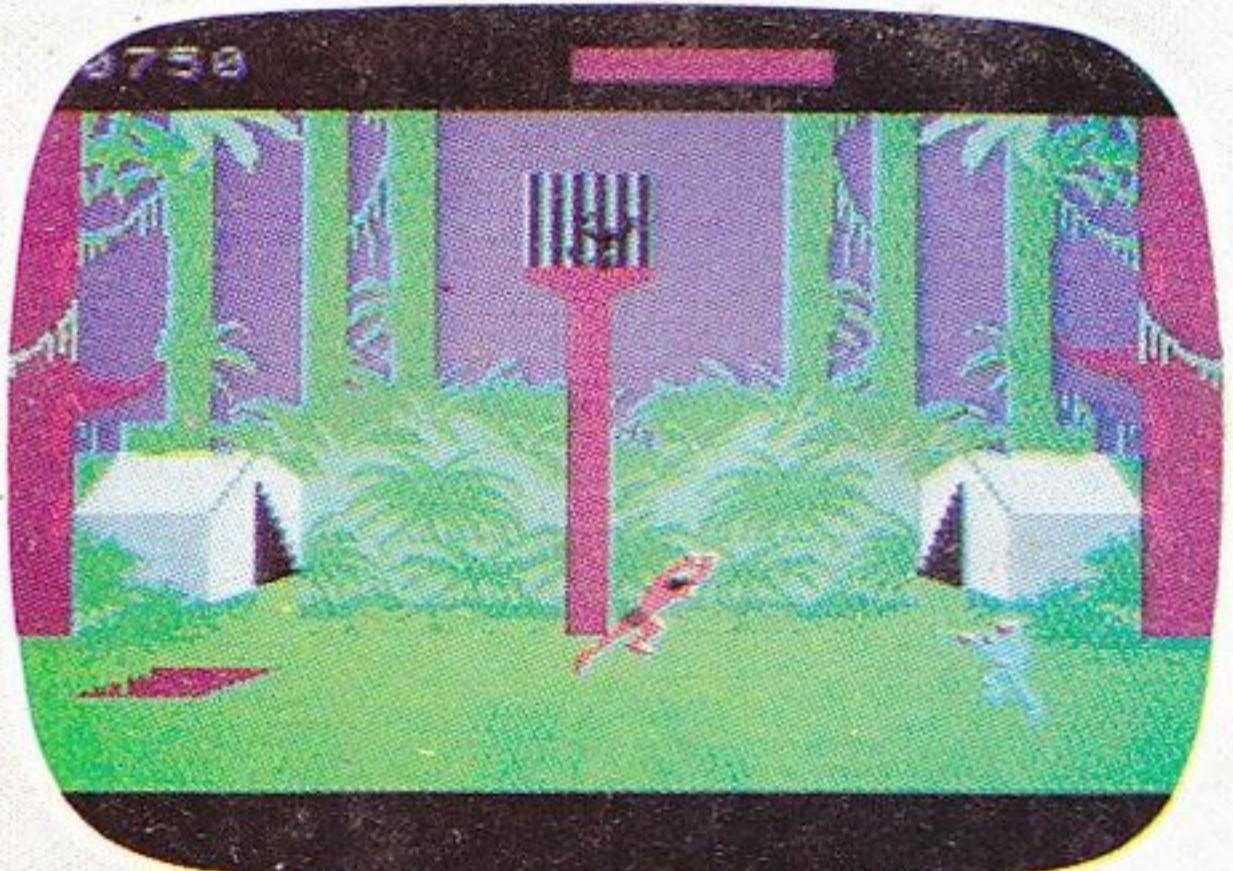
CBS est une marque déposée appartenant à CBS Inc.

# AVEC LA CONSOLE ON DECOLLE

# FAROUCHES LES CARTOUCHES

## Tarzan

De lianes en lianes, vous parcourez la savane. Tarzan doit délivrer ses singes. Les gorilles, les serpents, crocodiles et chasseurs en tous genres sont ses ennemis farouches. Un jeu tropical qui vous emportera au cœur de l'Afrique.



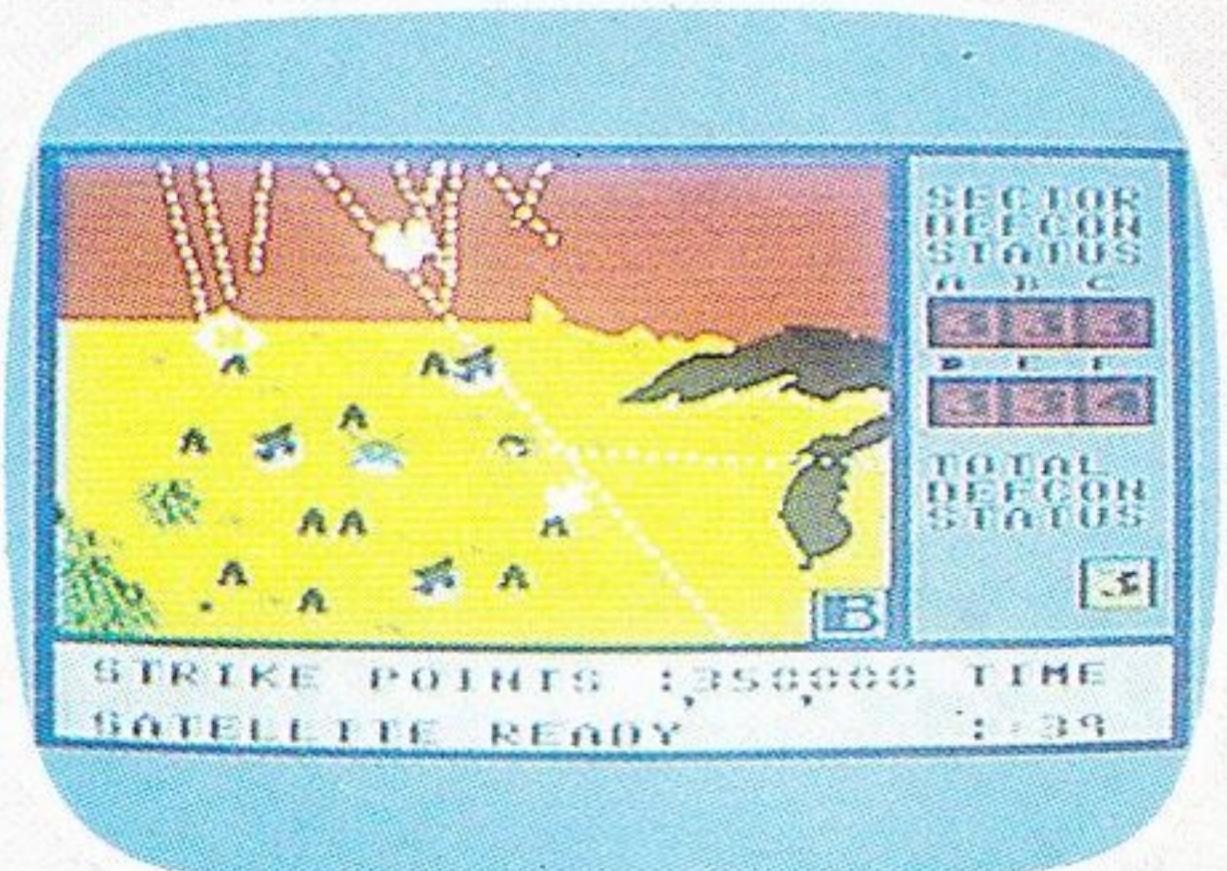
© Edgar Rice Burroughs Inc.

74-290

## WARGAMES

UNITED ARTISTS

Si la guerre du Bouton est déclenchée, le jeu commence. Jouez sur tous les tableaux pour éviter la destruction. Lancez vos missiles et défendez votre territoire à la vitesse d'une fusée.



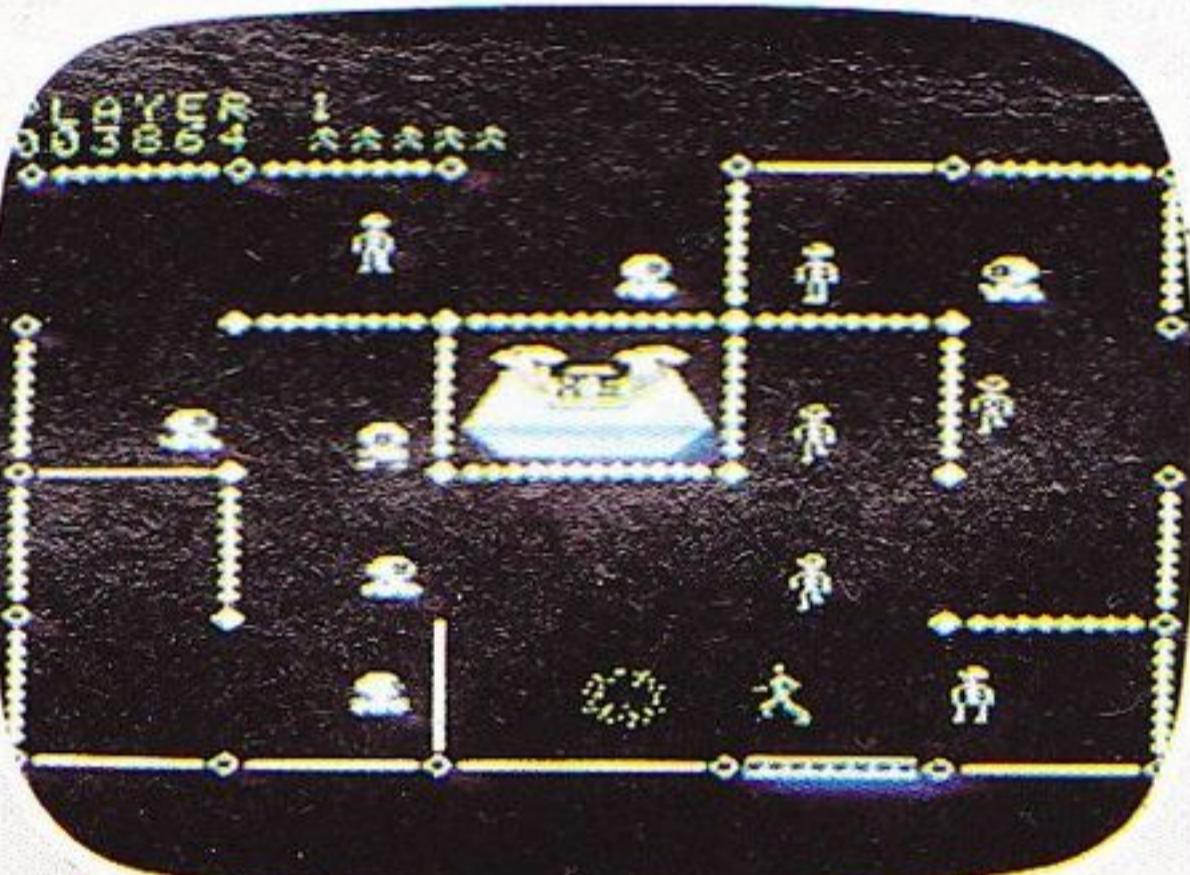
© 1983 United Avasts Corporation

74-321

## FRENZY

STERN®

Le parcours du combattant : détruire les centrales électriques, les robots et les androïdes, réclame adresse et rapidité. Changez de pièce et continuez votre progression. Vous êtes armé pour réussir.



© 1982 Stern Electronics Inc.

74-319

## BUCK ROGERS™

PLANET OF ZOOM

SEGA

Buck Rogers™, un héros sans peur et sans reproche. Entre les soucoupes et les imprévus d'un vol dans l'espace, il doit accomplir sa mission. Objectif : Planet of Zoom™. En 3 dimensions .

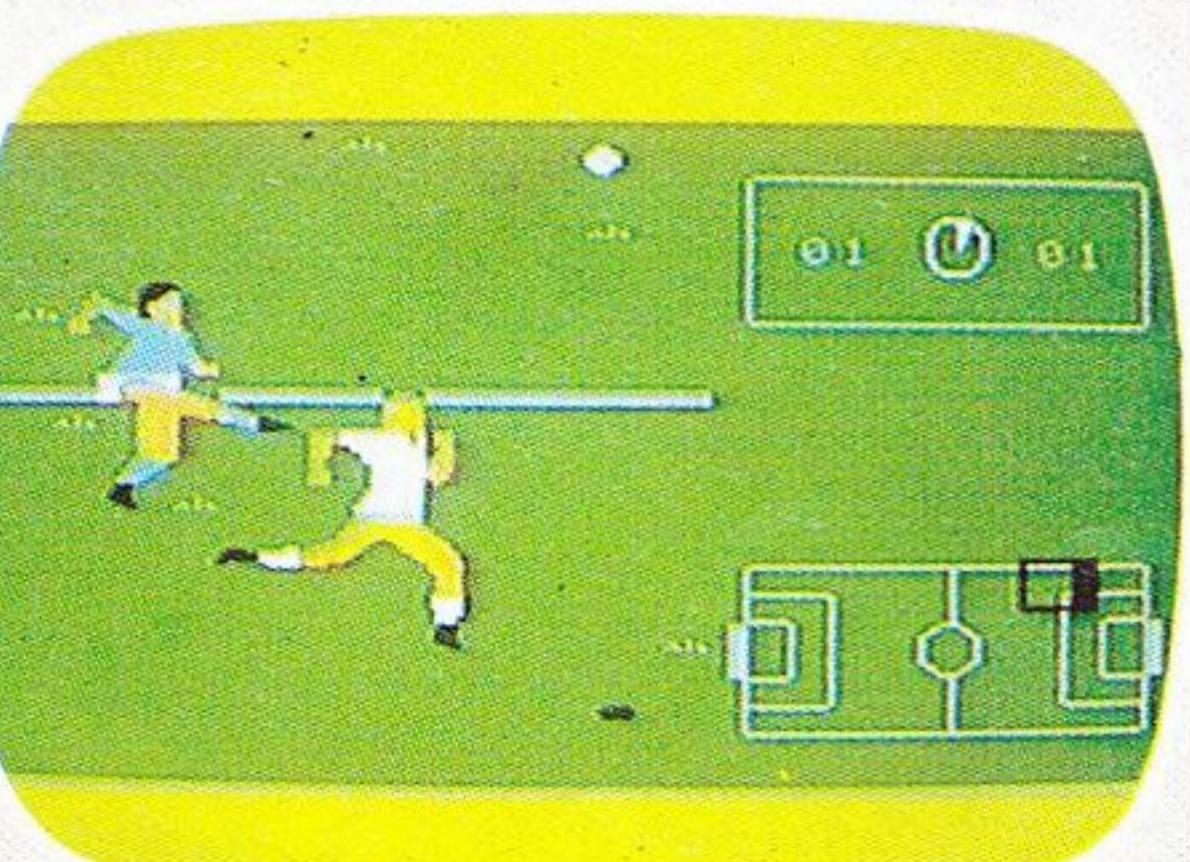


© 1982 Sega Enterprises Inc.

74-350

## SUPER ACTION FOOTBALL

Pour marquer des buts, il faut faire des pieds et des mains. Tous les joueurs ont leur importance. A vous le coup d'envoi. Se joue seul ou à 2 avec le module Super Controller™.



74-339



Cabbage Patch Kids

Amandine vous entraîne au jardin des Patoufs®. En flânant, vous découvrez une multitude de paysages. Mais attention aux obstacles, étangs, nénuphars, racines traitrisses etc.



© 1984 Coleco Industries Inc.

74-382

# DESTROYOR

A la recherche des cristaux perdus! Vous pilotez un puissant bulldozer, les insectoïdes et les destructeurs tentent de vous barrer la route. Le sort de la cité Araknid est entre vos mains. (Fonctionne avec le module de pilotage).



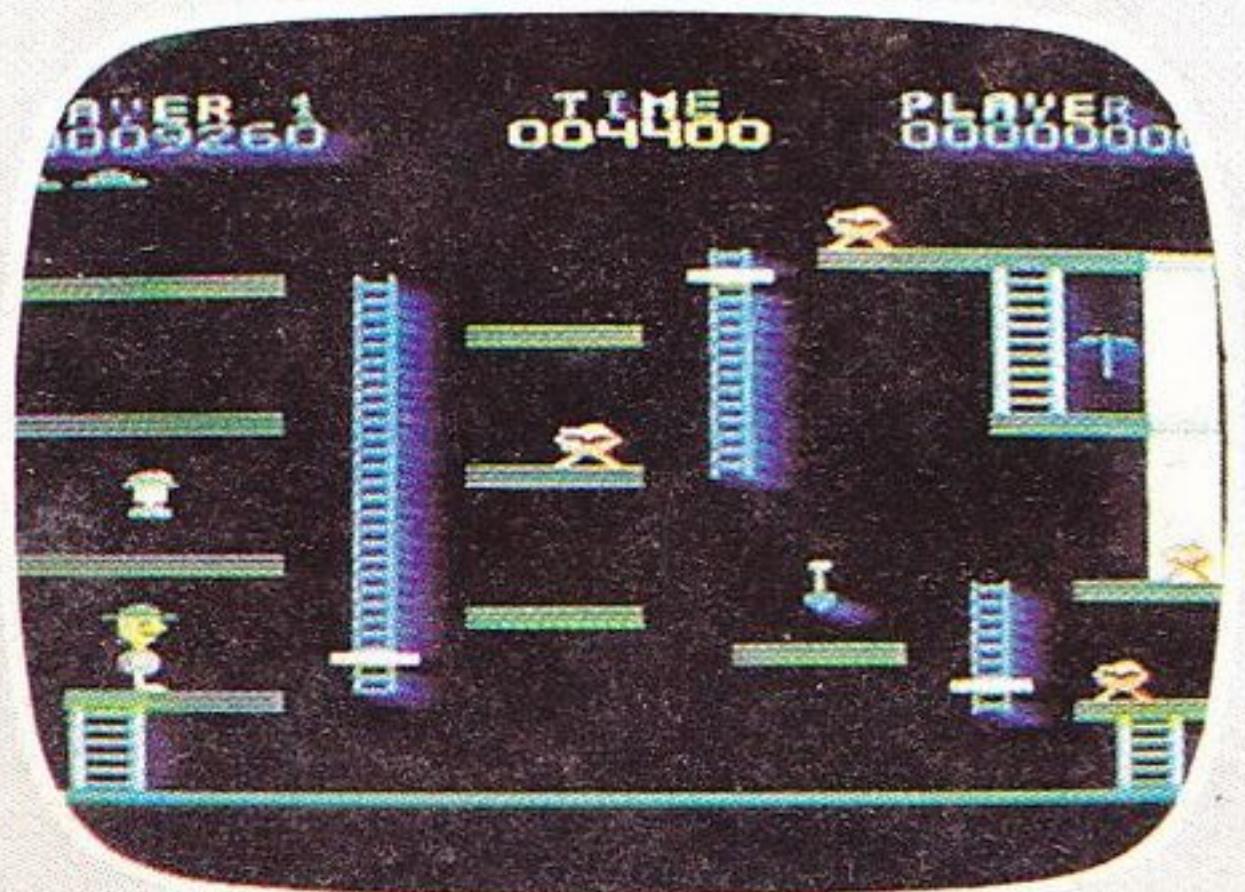
© 1983 Coleco Industries Inc.

74-360

# MINER 2049ER™

mine fun™

Mine de rien ce n'est pas si facile. Dans les galeries souterraines il y a parfois des ombres au programme. Il faut avancer pour s'en sortir. Entraînez-vous et vous épatez la galerie. (11 tableaux).

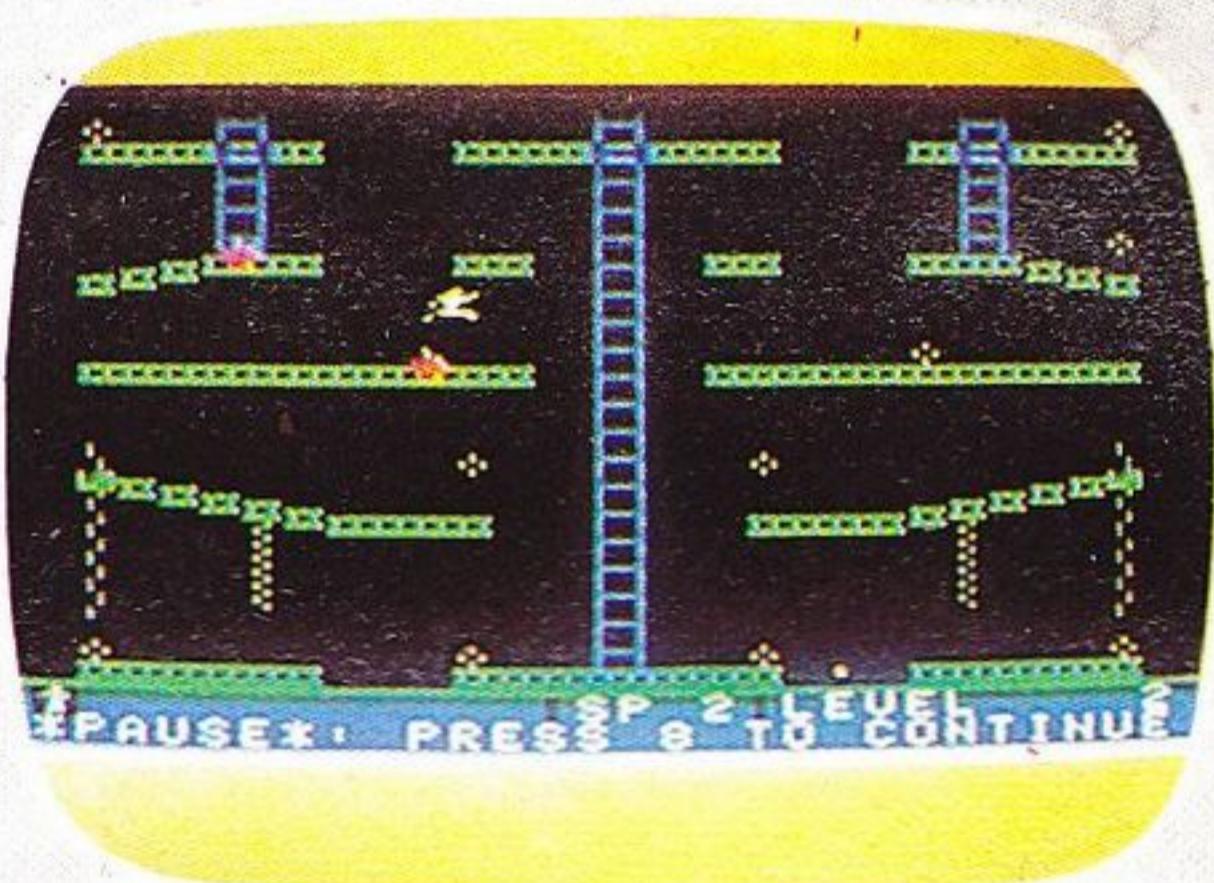


© 1982 Compuid

74-371

# Jumpman Junior

Sur l'échafaudage il faut prendre les virages à la corde pour monter ou descendre. Grimpez à l'aide des élévateurs. Essayez les échelles. Attention les obstacles sont nombreux. Dans la station Jupiter, les dangers viennent d'en haut.

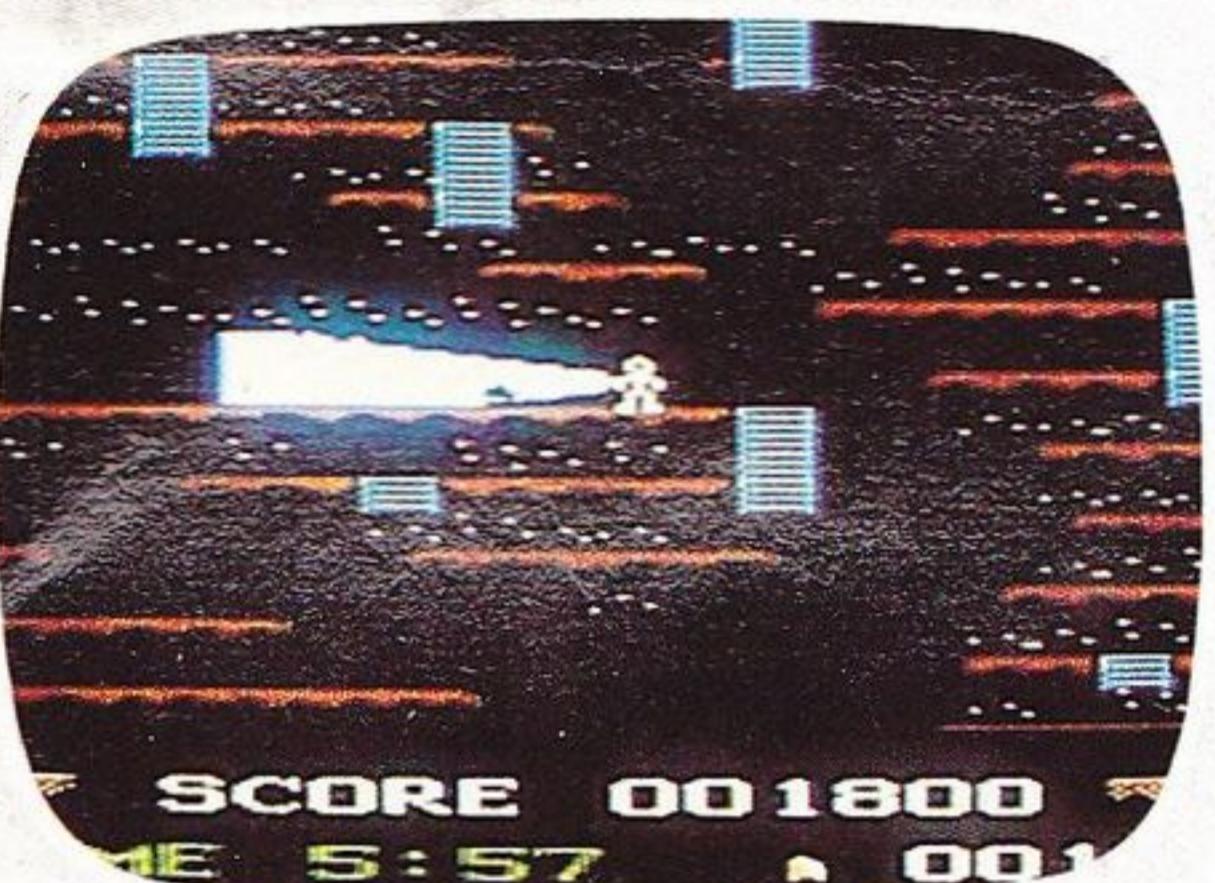


© 1983 Epyx Inc.

74-384

# MOUNTAIN KING

Dans les crevasses sans fond, c'est la descente de la peur. Le temple vous réserve des surprises parfois renversantes. Poignée bien en main, tel un piolet, partez à l'assaut des profondeurs. Vous aurez peut-être la chance d'être le roi de la montagne.

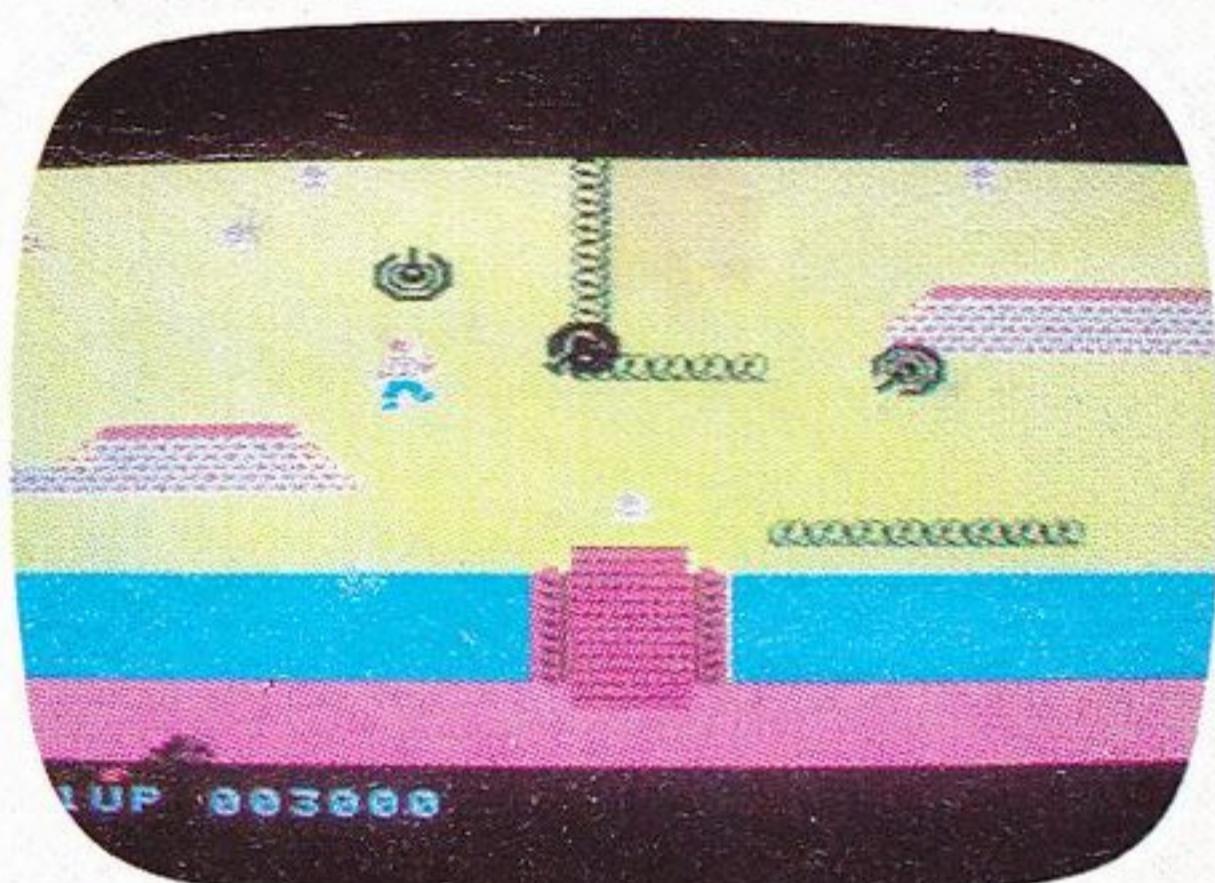


© 1983 E.F. Dreyer Inc.

74-388

# Front Line™

La route est longue et minée, vos ennemis sont acharnés. La meilleure défense c'est l'attaque. Vous avez toutes les armes en main pour infiltrer la forteresse et réussir votre mission. (Fonctionne avec le module n° 5).



© 1982 Taito American Corp.

74-288

# ANTARCTIC ADVENTURE

## ANTARCTIC ADVENTURE

Freddie le pingouin, a pour mission d'explorer le Pôle Sud. Il doit faire le tour des refuges, tout en évitant les crevasses, le verglas et les phoques qui sèment la panique.

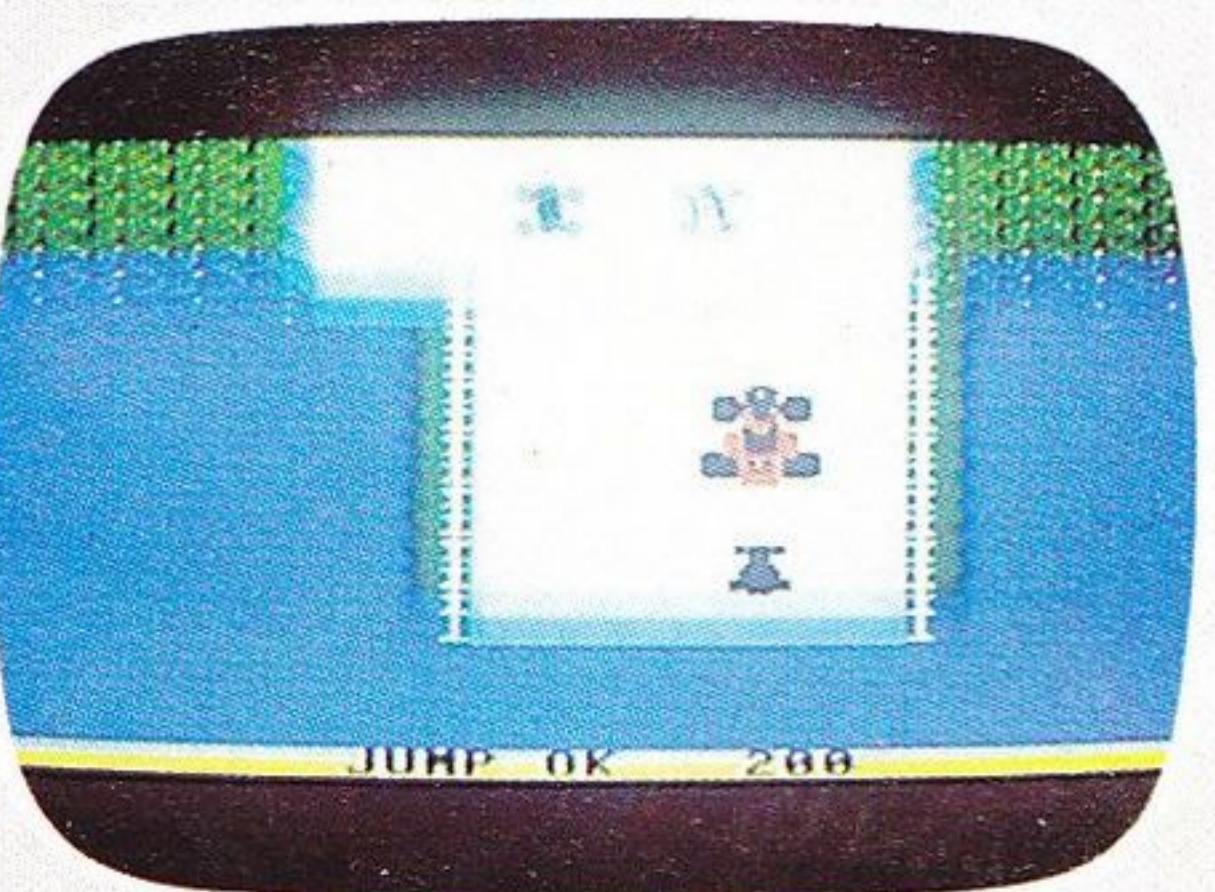


© 1984 Konami Industry Co.

74-386

# Bump'n'Jump™

Tous les coups sont permis dans cette course de stock-car, queues de poisson, dépassements par la droite, accidents provoqués. Un seul but : envoyez vos adversaires dans le décor. (Peut se jouer avec le module de pilotage).

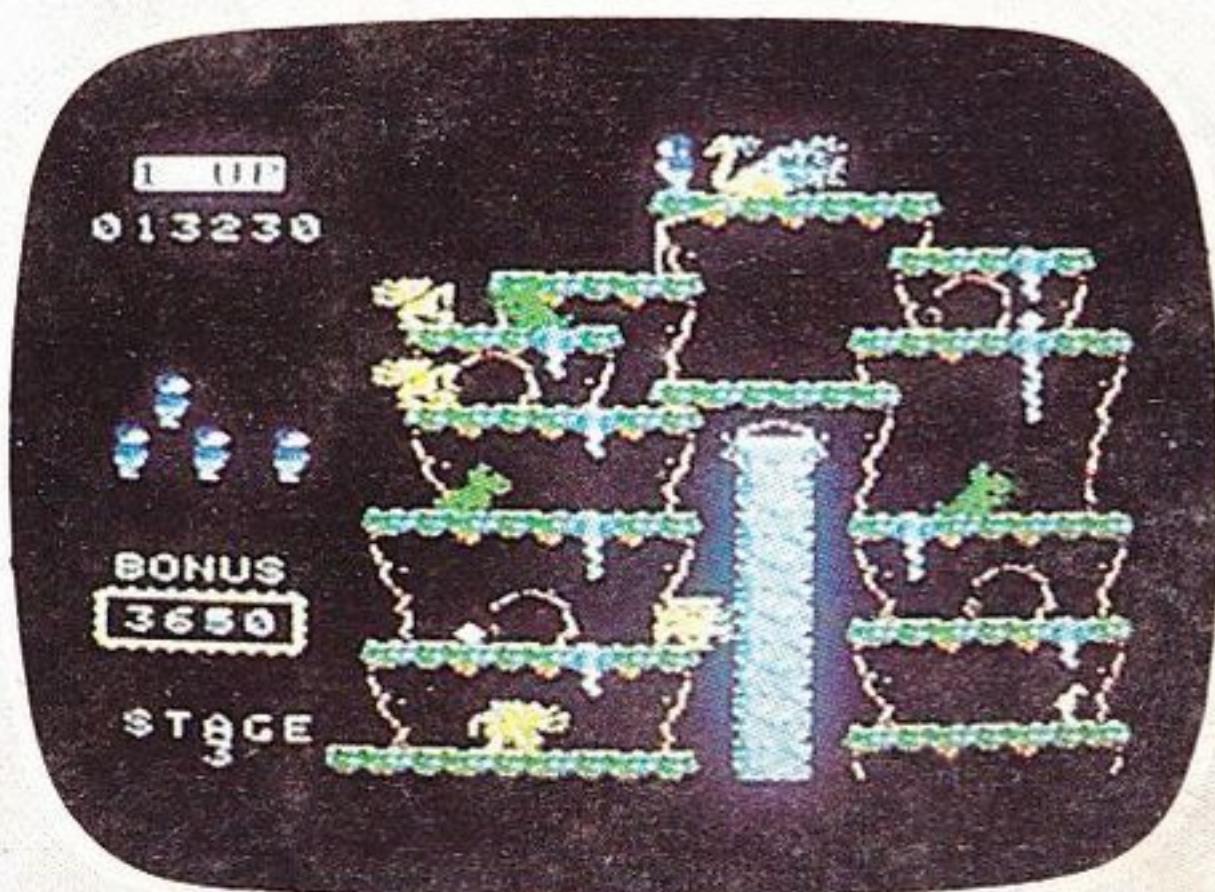


© 1982 Data East, USA Inc.

74-381

# ROCK ROPE

L'oiseau d'or est perché très haut. En grimpant le chercher, on risque d'y laisser des plumes. Pour s'en sortir, il faut éblouir les adversaires et connaître toutes les ficelles de l'escalade. Dérapage interdit.



© 1983 Konami Industry Co.

74-322